

VÉSZNYELVET VÉSZNYELYZET

A black and white photograph of a firefighter in full protective gear, including a helmet and a jacket with reflective stripes. The firefighter is holding a radio to his mouth with his right hand. The background is a blurred scene of a fire or emergency situation.

felhasználói kézikönyv

VÉSZHELYZET - FELHASZNÁLÓI KÉZIKÖNYV

Utmutató a VÉSZHELYZET játékhoz.....	2
Rendszerkövetelmények.....	2
Telepítés, a program indítása, programeltávolítás.....	3
Első bevetés: Motorkerékpáros baleset.....	4
A játék működése általában.....	7
Állomáshelyen.....	7
Bevetésen.....	10
Billentyűzet parancsok.....	13
Bevetések.....	13
Elhibázott bevetés.....	14
A legénységről (személyzetről) általánosságban	14
Tűzoltó.....	15
Oxigénmaszkos tűzoltó.....	16
ABC-véőruhás tűzoltó.....	17
Ugróponyvás tűzoltó.....	17
Rendőrr.....	17
Orvos.....	18
Mentőápolók.....	19
Rohamkocsik.....	19
Tűzoltóautók.....	19
Mentőautók.....	24
Rendőrautók.....	26
Gyakran feltett kérdések (FAQ).....	27

Útmutató a VÉSZHELYZET játékhoz

A 20. század végén high-tech társadalomban élünk. Összezsúfolva lakunk a nagyvárosokban. Szárazföldön és levegőben a leggyorsabb járművekkel, rövid időn belül nagy távolságokat teszünk meg. Megszelídítjük a természet erőit, hogy erőművekben energiát nyerjünk belőlük céljaink eléréséhez.

De nem minden működik tökéletes!

Balesetek, bűncselekmények, katasztrófák, vészhelyzetek még mindig előfordulnak. Minél bonyolultabb és fényűzőbb az életstílusunk, annál inkább drámai a vészhelyzetek elhárítóinak a dolga. Akár ezrek életét veszélyeztető tűz üt ki a városban, akár egy utasokkal teli repülőgép kerül veszélybe, akár egy egész vidéket letaroló természeti katasztrófa történik, a bajbajutottak számítanak a mentésre. Számítanak segítségre. Számítanak Önre.

A VÉSZHELYZET-ben Ön egy jól képzett személyzettel és a legkorszerűbb felszereléssel ellátott mentőcsapat vezetője. Ön irányítja a legénység harcát az áldozatok életéért. Harc az idő ellen, az előre nem látható akadályok ellen, katasztrófák ellen. Összpontosítson és gondolkodjon, hogy a helyzeteket a legjobban oldhassa meg a rendelkezésére álló erőforrások legésszerűbb bevetésével. Gyorsan és rugalmasan reagáljon az új fejleményekre! Tegye a dolgát! Mentse és védje az embereket! Bizunk Önben!

Rendszerkövetelmények

Minimális konfiguráció

IBM PC kompatibilis rendszer 120 MHz-es Pentium processzorral

16 MB RAM

Microsoft Windows 95 vagy 98, vagy Microsoft Windows NT 4.0.

SVGA grafikus kártya

4X CD-ROM meghajtó (a játék alatt az eredeti CD-ROM-nak a meghajtóban kell lennie)

Egér

150 MB szabad merevlemez-terület

Ajánlott konfiguráció

IBM kompatibilis rendszer 200 MHz-es Pentium processzorral

32 MB RAM

Microsoft Windows 95 vagy 98, vagy Microsoft Windows NT 4.0.

SVGA grafikus kártya

8X CD-ROM meghajtó (a játék alatt az eredeti CD-ROM-nak a meghajtóban kell lennie)

Egér

150 MB szabad merevlemez-terület

SoundBlaster kompatibilis hangkártya. Ahhoz, hogy a zenét CD minőségben játssza, a hangkártyának csatlakoznia kell a CD-ROM vezérlőhöz

Telepítés, a program indítása, programeltávolítás

Indítsa el a Windows 95-öt vagy 98-at!

Tegye be az eredeti VÉSZHELYZET CD-ROM-ot a CD-ROM meghajtójába és várjon egy keveset! (Amennyiben az Ön gépén nincsen engedélyezve az ún. AUTORUN funkció, akkor a Sajátgép megnyitásával keresse meg a CD-ROM-on a VÉSZHELYZET szimbólumot és kattintson rá!)

TELEPÍTÉS:

installálja a VÉSZHELYZET-et a merevlemezre, és az indító ikon a megfelelő programcsoportban meg fog jelenni.

SÚGÓ:

előhívja a részletes Installációs útmutatót.

OLVASS EL:

megadja az aktuális fejlesztési információt.

MÉGSEM:

befejezi az installálást bármilyen Windows beállítás megváltoztatása nélkül

Indítsa el az installációt és kövesse a képernyőn lévő leírásokat!

A program indítása:

A sikeres installáció után megjelenik a képernyőn a START ikon. Kattintson rá a VÉSZHELYZET elindításához! A VÉSZHELYZET újbóli indításához nyissa ki a Windows Start menüjét a START gombra kattintással! Válassza ki a VÉSZHELYZET START ikonját a PROGRAMOK/EMERGENCY mappából! Elindul a játék bemutatója majd rögtön az események közepén találja magát.

Programeltávolítás:

A játék teljes letörléséhez és ikonjának eltávolításához tegye be az eredeti CD-ROM-ot a meghajtóba. Kattintson a START-ra, ez megnyitja a START menüt! Válassza ki az ELTÁVOLÍTÁS gombot a PROGRAMOK/EMERGENCY mappából! Ezzel teljesen letörli a VÉSZHELYZET-et a merevlemezről. Az installáció során telepített Microsoft eszközezezlők nem törölődnek.

BEVETÉSEK

A VÉSZHELYZET-ben 30 egymást követő bevetést kell különböző szituációs helyzetekben teljesítenie. A bevetések egy egyszerű baleseti helyszín biztosítástól az atomerőmű meghibásodása miatti katasztrófaállapot elrendeléséig terjednek. A bevetések egymást követően mindig bonyolultabbak és nehezebbek. Ha kudarcot vall, előről kell kezdenie.

Ügyeljen bevetései hatékonyságára! Minden sikeresen befejezett bevetés után részletes értékelőlapot kap. Ennek alapján megállapíthatja, hogy jól dolgozott, vagy javítania kell az eredményen.

GYORS INDULÁS: AZ ELSŐ BEVETÉS

Ha a további ismertetés elolvasása nélkül szeretné a játékot elkezdni, ebben a fejezetben leírjuk, hogyan teljesítheti az első bevetést. Bemutatjuk az általános

irányítási lehetőségeket és taktikai eljárásokat.

Azt tanácsoljuk, olvassa végig az ismertetőt, különben sok fontos információ rejte marad Ön előtt, ami segítheti az optimális eredmények elérését.

ELSŐ BEVETÉS: MOTORKERÉKPÁR BALESET

A bevezető videó befejeztével az áttekintő térképet látja. Kattintson a pirosan villogó **BEVETÉSI UTASÍTÁS** gombra, hogy megtudja, mit kell tennie. A forgalomirányításon, a sérültek ellátásán és a helyszín megtisztításán van a hangsúly. A **BEVETÉSI UTASÍTÁSOK** ablakot a jobboldali egérgomb egyszeri megnyomásával zárhatja be.

Automatikusan láthatóvá válik a helyszíni kamera képe, ezen a helyszín részletesen látszik. Két sérült fekszik az úton. A traktor sértetlen, a motorkerékpár egy benzintócsában fekszik.

Mérlegelje a lehetséges eljárásokat! A legfontosabb a forgalomelterelés, hogy ne keletkezzen dugó. Ugyanakkor a sérültek ellátása és a helyszín biztosítása sem tűr halasztást. A sérülteket kórházba kell szállítani, mielőtt a helyszínt teljesen letakarítják és a forgalom újra szabad utat kap.

Kattintson a képernyő jobb oldalán a menüsávban lévő **TÉRKÉP** gombra! Visszatér az áttekintő térképre. A járművek és a legénység az állomáshelyen vannak. Az aktív állomáshelyek a térképen zölddel vannak jelölve, a nem használhatók szürkével. Kattintson a helyszínhez legközelebb eső állomáshelyre. Ez jelen esetben a területi állomáshely. Láthatjuk az állomáshely járműparkját.

Vigye a kurzort a rendőrautóra az udvaron! Megjelenik az autó információs ablaka. Kattintson az F301-es járőrkoocsra! Kattintson az alsó menü sávon a **SZEMÉLYZET** mezőre és küldje el a legénységgel ellátott járművet a helyszínre. Amikor a **SZEMÉLYZET**-re kattint, a kép az ügyeleti szobára vált. Vigye a kurzort bárkire és információt kap róla. Kattintson egy rendőrré. Odamegy a kijelölt járműhöz. Kattintson az alsó menüsávon a **START** gombra és a jármű elhagyja az állomáshelyet. Ügyeljen a **PÉNZ** mezőre a jobb menüsávon! Minden jármű- és legénységválasztás meghatározott összegbe kerül. Ennek nagyságát megtudhatja az információs ablakból. Vigyázzon, nem használhat több járművet és személyzetet, ha már elköltötte az aktuális bevetés költségvetését!

Kattintson a **TÉRKÉP**-re! Az áttekintő térképen a jármű sárgával van jelölve. A jel fölött láthatja a jármű kódját. Ebben az esetben ez F301. Kattintson megint a területi állomáshelyre! Keresse a F104-es tűzoltóautót! Kattintson a **SZEMÉLYZET**-re és válasszon ki egy speciális felszerelés nélküli tűzoltót! Indítsa el a járművet! Amint elhagyta az állomáshelyet, újra megjelenik a járműpark. Válassza ki a F201-es mentőautót! Kattintson a két mentősre, akik a hordággal a járműpark jobb szélén állnak! Válasszon még egy orvost is az ügyeleti szobából! Indítsa el a járművet a helyszínre, aztán küldjön utána egy másikat (F201-est) ugyanolyan legénységgel. Ezen kívül küldjön két F110-es tréler!

Térjen vissza a térképre! Kattintson a **HELYSZÍNRE** gombra, hogy az egységeket a helyszínen koordinálni tudja!

Az első jármű, az F301-es járőrkoocsi közben megérkezett. Nyomja meg az **END**

billentyűt, a kamera automatikusan az érkező járművekre fordul. Kattintson a járőr kocsiára! A keret mutatja, hogy a járművet kijelölte. Az autó irányításához kattintson a sérültek közelében egy helyre. Fordítsa a kamerát a balesetre: húzza a kurzort egészen a jobb képernyőkeretre. A kamerát a kurzor húzogatóásával forgathatja. Hagyja ott a kijelölt F301-est és kattintson az alsó menüsávban a KISZÁLLÁS A JÁRMŪBŐL-re. A rendőr, aki az autóban volt, kiszáll. Kattintson rá az egér bal gombjával! A járműhöz hasonlóan a rendőr is keretet kap és az alsó menüsávba megjelenik a rendőr arcképe. Küldje őt a baleseti hely jobb oldalára: az egér bal gombjával kattintson a kívánt helyre! Nézzen az alsó menüsávra! A rendőrnek két lehetősége van: ÁLLJ vagy VISSZAFORDULNI. Kattintson az ÁLLJ-ra, így megáll a rendőr felemelt kézzel, és minden érkező járművet megállít. Ezzel közlekedési dugót okoz, amit viszont el szeretnének kerülni. Tehát a VISSZAFORDULNI-ra kattintson, így a járművek a rendőr előtt megfordulnak és visszamennek. A forgalom rendben van. Az F104-es tűzoltóautót irányítsa a helyszínre, de vigyázzon, hogy a később érkezők elől ne zárja el az utat! Az alsó menüsávban kattintson a KISZÁLLNI A JÁRMŪBŐL-re! A tűzoltó kiszáll a járműből. Jelölje ki a tűzoltót és kattintson a tűzoltóautóra! Az alsó menüsávban megjelenik a tűzoltóautó felszerelése. Kattintson az egér bal gombjával a TŰZOLTÓ KÉSZÜLÉK ablakra! A tűzoltó odamegy az autóhoz és kivesszi a készüléket.

Küldje a tűzoltót a benzintócsa mellé! Mialatt a tűzoltó ki van jelölve, kattintson a benzintócsára! A tűzoltó automatikusan a tócsához megy, lefröcsköli a tűzoltó készülékkel, így a tócsa már nem tud meggyulladni. Amikor eltűnt a tócsa visszaküldheti őt az autóhoz. Jelölje ki a tűzoltót, kattintson az autóra! Ekkor az alsó menüsávban megjelenik a FELSZERELÉS LEADÁSA mező. Kattintson rá, és a tűzoltó visszateszi a tűzoltó-felszerelést a járműbe. Ha a későbbiekben ismét használni szeretné a járművet és a tűzoltót, kattintson a BESZÁLLÁS A JÁRMŪBE ikonra az alsó menüsávban. Majd kattintson az ÁLLOMÁSHELY-re, hogy a tűzoltóautó visszatérjen az állomáshelyre!

A tabulátor billentyű többszöri lenyomásával nézze meg, hogy van-e még rohamkocsi a helyszínen. A billentyű minden lenyomásánál a kamera automatikusan mindig a következő járműre fordul.

Jelölje ki a két mentőautót úgy, hogy a kurzorral az autók mellett egy pontra mutat. Kattintson az egér bal gombjával és tartsa lenyomva! A kurzor mozgatásával keretet húz mindkét jármű köré. Így mindkettőt egyszerre jelöli ki. Ebben az esetben mindkét járművet csak együtt mozgathatja, más akcióra nem vállalkozhat velük, így például nem szállhat ki a legénység!

Irányítsa a két mentőautót a baleset közelébe! Egyenként jelölje ki a járműveket és szállítsa ki a személyzetet! Jelölje ki az egyik orvost aztán kattintson az egyik sérültre! Az orvos automatikusan odamegy a sérülthöz és elkezd vizsgálni. Eközben nézze a sérült arcképét az alsó menüsávban: a sérülés súlyosságát leolvashatja az arckép fölötti csík hosszúságáról. Minél rövidebb a csík, annál súlyosabb a sérülés. Amíg az orvos kezeli a sérültet, figyelheti, hogyan hosszabbodik a csík: az egészségi állapot javul. Ha az állapotjelző csík a teljes hosszúságának legalább a háromnegyedét elérte, a sérült problémamentesen szállítható. Küldje vissza az orvost az autóba és jelölje ki az egyik

pár mentőst! Azután kattintson az ellátott sérültre! Odamennek hozzá és ráteszik a hordágyra. Kattintson a mentőautóra, hogy a sérültet betegyék. Küldje a mentőautót egyenesen az állomáshelyre, így a sérült a lehető leggyorsabban kerül kórházba. Megfelelően lássa el a második sérültet is és szállítsa el!

Válassza ki az F110-es tréler! Kattintson az egyik balesetet szenvedett járműre! A tréler odamegy a járműhöz és fölveszi a platójára, ha van elég hely. Aztán a rakománnyal együtt küldje vissza a bázisra! Ugyanígy távolítsa el a másik balesetes járművet is! Most tiszta a baleset helyszíne. Jelölje ki a rendőrt és kattintson a járőrkocsira. A rendőr abbahagyja a forgalomelterelést és odamegy a járőrkocsához.

A bevetés sikeresen befejeződött, ha minden sérültet elláttak, a balesetes járműveket elszállították és a forgalom is helyreállt. Ha a bevetés végét jelző üzenetet megkapta, egyszer kattintson az egér bal gombjával! A bevetés sikerességéről értékelést kap statisztika formájában. Legalább 60 és 70 százalék között kell lennie az eredménynek. Mérlegelje, hogy az újrajátszásnál, mit csinálhat jobban! Lehetséges-e, hogy időt nyerjen, vagy kevesebb pénzt használjon fel. Nyomja meg az egér bal gombját! Láthatja a csücselistát, amibe beírhatja magát, ha a bevetés teljesítésével egy bizonyos pontszámot elért. Gépelje be a billentyűzeten a nevét és nyomjon ENTER-t!

Jó szórakozást kívánunk a VÉSZHELYZET játék további bevetéseivel!

ÁTTEKINTŐ TÉRKÉP ÉS SZOLGÁLTATÁSOK

Minden bevetés ugyanúgy kezdődik. Először egy áttekintő térkép látható, amelyen az esemény helyét piros színnel jelzik, láthatók a rendelkezésére álló állomáshelyek rohamkocsikkal, személyzettel és felszereléssel (zöld és sötétjelzés). Láthatók az állomáshelyektől a helyszínre vezető közlekedési utak.

Bevetési utasítás

Amikor elindít egy bevetést, a helyszín pirosan villog az áttekintő térképen. Először informálódjon a jelenlegi helyzetről és a teendőkről úgy, hogy rákattint a helyszínre (BEVETÉSI UTASÍTÁS) az egér bal gombjával. Ezzel megnyitja a BEVETÉSI UTASÍTÁS ablakot. Alaposan olvassa el ezt a leírást! Az ablak becsukásához kattintson az egér jobb gombjával a térkép tetszőleges pontjára.

Általában az egér bal gombjával való kattintás kijelölést jelent (például egy rohamkocsit), a jobb oldali gomb megnyomása pedig a kiválasztás megszüntetését, illetve az aktuális képernyő elhagyását jelenti (ez nem érvényes a helyszín részletes áttekintésére).

Helyszíni kamera

Miután bezárta a bevetési utasítást, váltsa az úgynevezett HELYSZÍNI KAMERA-ra! Ez egy részletes kép a helyszínről. Itt pontos képet kaphat a szituációról, mielőtt a megfelelő intézkedésekhez folyamodik. Az egész helyszínt áttekintheti, ha a kamerát a vidék felett elforgatja. Ezt úgy teheti meg, hogy a kurzort (ami ilyenkor célkereszt formájában jelenik meg) a külső képkereten a kívánt irányba húzza. A kamera addig fordul, amíg a belátható terület végére nem ér. A kamera megállításához vegye el a kurzort a képkeretről.

Ahhoz, hogy kilépjen a HELYSZÍNI KAMERA-ból, kattintson a képernyő jobb felső sarkában lévő TÉRKÉP gombra az egér bal gombjával. Ekkor visszatér az áttekintő

térképre.

Állomáshelyek

Az ÁTTEKINTŐ TÉRKÉP-en, a BEVETÉSI UTASÍTÁS-on és a HELYSZÍNI KAMERA-n kívül ki lehet jelölni a négyzettel jelölt állomáshelyeket. A zöld állomáshelyek pillanatnyilag kijelölhetők, a szürke állomáshelyek most nem állnak rendelkezésre. Kattintson arra az állomáshelyre, amelyiket használni szeretné, a térkép az állomáshelyre vált. Áttekintést kap a rendelkezésre álló rohamkocsi fajtáiról, ugyanígy a személyzetről, a felszerelésekről és a jelenlegi számlaegyenlegéről.

Ha vissza szeretne térni az áttekintő térképre, csak kattintson az egér jobb gombjával.

Üzenetjelzés

Mindegy, hogy az állomáshely vagy a helyszíni kamera képét nézi, ha ki szeretne jelölni valamit, vagy el szeretne indítani egy akciót, feltétlenül figyeljen az alsó képernyőkereten levő területre közvetlenül a menüsáv felett! Ez az ÜZENETSÁV. Itt található egy sor a sürgős üzeneteknek és az önnek szóló adatoknak. Ezen keresztül informálódhat arról, ha az ön által elindított akció nem működik, vagy az akció során mit csinálhat másként. Az üzenetsávnak meghatározott jelentősége lehet a bevetés sikerében.

A JÁTÉK MŰKÖDÉSE ÁTALÁBAN

Miután elolvasta BEVETÉSI UTASÍTÁS-t, áttekintése van a helyszínről és előteremtette rendelkezésre álló bevetési eszközöket, gyorsan készítenie kell egy tervet, hogyan oldja meg a feladatot. Melyik járműveket szeretné bevetni, szükséges-e személyzet, és ha igen, kik? És végül, de nem utolsó sorban hogy érhet el optimális eredményt a költségvetési keret átlépése nélkül? Amint átgondolta az ön előtt álló feladatokat, megtetheti az első lépést: válasszon felszerelést. Ehhez kapcsoljon a választott állomáshelyre.

ÁLLOMÁSHELYEN

JÁRMŰINFORMÁCIÓK

Ahhoz, hogy információt kapjon az állomáshelyen állomásozó járművekről, mutasson rá a kurzorral a kívánt járműre! Az ablakban a következő jellemzőkről kap tájékoztatást:

EGYSÉG:

a rohamkocsi megnevezése

KÖLTSÉGEK:

penzösszeg, amit az indításnál automatikusan leemelnek a számlájáról. Az aktuális számlaegyenlegét a jobboldali képernyőkereten a PÉNZ felirat alatti infosávban nézheti meg.

SEBESSÉG:

a jármű legnagyobb sebessége

Minden járműről megkaphatja a következő pótinformációkat:

LEGÉNYSÉG:

A jármű - kivánság szerint - bevethető legénységgel. Ily módon a helyszínrre szállíthatja a mentőszemélyzetet. A LEGÉNYSÉG jelzés csak arról informálja önt, hány személy tartozik a járműhöz. A legénység nem vezetheti a járművet! Van néhány jármű, amely nem alkalmas személyszállításra, és a helyszínen sem igényel legénységet. Pl. az F110-es TRÉLER-rel legénység nélkül szállítja el a helyszínről a járműroncsokat.

FELSZERELÉS:

A jármű speciális jellemzője. Pl. az F104-es TÜZOLTÓAUTÓ I-nél az szerepel: VÍZÁGYÚ: 1000 l/min. Ez azt jelenti, hogy a járműre vízágyút szereltek, amivel a tűzfészket elolthatja, illetve a veszélyeztetett területeket megelőzés céljából lehűtheti.

KÜLÖNLEGES FELSZERELÉS:

Ez azokat a dolgokat mutatja, amiket a legénység használ a bevetés helyszínén. Például az F104-es tűzoltóautó is szállít automatikus tűzoltó-felszerelést és gyorsvágót.

JÁRMŰKIJEJELŐLÉS

Ahhoz, hogy elindíthassa, vagy elláthassa legénységgel a járművet, kattintson rá az egér bal gombjával. A kiválasztást úgy szüntetheti meg, ha rákattint a járműre az egér jobb gombjával.

Amikor kijelölt egy járművet, a következő kijelzések és ikonok jelennek meg a képernyő alsó részén a menüsávban (természetesen ezek eltérőek lehetnek minden típusú járműnél):

A JÁRMŰ ÁLLAPOTA:

A sáv bal oldalán a kiválasztott jármű képe látható. A kép fölött egy zöld sáv található. Minél rövidebb a sáv, annál jobban meg van rongálódva a jármű. Ez nagyon fontos információ, különösen a bevetés helyszínén. Ha például füstölgő tüzre parkol a járművel, addig nő a rongálódási szint, amíg végül a jármű totálkáros lesz.

INDÍTÁS:

Azzal, hogy erre a mezőre kattint, elküldi a kijelölt járművet a helyszínrre. A jármű által megtett utat nyomon követheti az áttekintő térképen. A jármű automatikusan megtalálja a helyszínrre vezető utat. A jármű megérkezése után át kell vennie a további irányítást.

SZEMÉLYZET:

Amikor a kijelölt jármű személyzetet szállíthat, erre a mezőre való kattintással az állomáshely ügyeleti szobájába válthat, ahol a legénység éppen kipihenni magát a következő bevetés előtt. Itt kijelölheti a legénységet, akiket a kijelölt jármű a helyszínrre szállít.

Ne feledje a következőket:

Van olyan személyzet, ami éppen a jármű közelében tartózkodik. Figyelje a megfelelő grafikumakat! Ezt a személyzetet anélkül is kiválaszthatja, hogy a SZEMÉLYZET

mezőre kattintana. Olyan személyzetet jelölhet ki, akik a képzettségüknek megfelelően jogosan tartózkodnak a járművön. Például a rendőr nem utazhat tűzoltóautón. Figyeljen a kijelölt jármű LEGÉNYSÉG információjára! A jármű csak bizonyos számú embert szállíthat.

Személyzeti információk

Amikor az állomáshely ügyeleti szobája látszik, minden jelenlevő személyről, aki az éppen kijelölt járművel szállítható, információt kaphat úgy, hogy a kurzorral a kíván személyre mutat. Csak kattintson arra a személyre az egér bal gombjával. Akárcsak a JÁRMŰ INFORMÁCIÓ-ban, megnyílik egy ablak a következő információkkal:

SZEMÉLYZET:

Személyzet leírása

KÖLTSÉG:

Pénzösszeg, amit a személyek bevetésével automatikusan leemelnek a számlájáról.

Személytől függően a következő kiegészítő információkat láthatja:

KÜLÖNLEGES FELSZERELÉS:

A személyzet fajtáin belül (orvosok, rendőrök, tűzoltók) lehetnek speciális képzéssel illetve speciális felszereléssel rendelkező alcsoportok, így például van tűzoltó, gázálcáros tűzoltó és ABC védőöltöztes tűzoltó. Figyeljen arra, hogy minden szituációhoz a helyes speciális felszerelést rendelje, különben a személyzet a kritikus helyzetet nem éli túl.

Ahogy a JÁRMŰKIJELÖLÉSNÉL, úgy a személykijelölésnél is az alsó menüsávban megjelenik a személy arcképe. Itt is érvényes: minél rövidebb a sáv a személy feje felett, annál súlyosabb a sérülése.

SZEMÉLYKIJELÖLÉS

Ha döntött egy személy bevetéséről, kattintson rá az egér bal gombjával. A személy automatikusan elindul a már előre kiválasztott rohamkocsihoz. Kijelölhet másik személyt, akit ugyanezzel a járművel szeretne szállítani (ha a létszám lehetővé teszi), vagy a START mezőre kattintással a legénységgel felszerelt járművet a helyszínre küldheti.

Ha a rohamkocsit a személyzettel elküldte a helyszínre, ott személyesen át kell vennie a bevetés irányítását. Ehhez váltson a helyszíni kamerára, amivel a bevetés környékét, beleértve a járműveket és a mentőcsapat tagjait is attól kezdve, hogy kiszálltak a járműből, részletesen figyelemmel kísérheti. Egy sor irányítási lehetősége van, amiket a következőkben bemutatunk. A rohamkocsik és személyzetük is lehetőséget nyújtanak speciális akciók szervezéséhez. Ezek az útmutatóban később, az egyes egységek bemutatásánál szerepelnek.

BEVETÉSEN

BEÁLLÍTÁSOK MENÜ

A TÉRKÉP gomb alatt, a jobboldali menüsávban található egy gomb BEÁLLÍTÁSOK felirattal. Kattintson rá, hogy megnyíljon a VÉSZHELYZET BEÁLLÍTÁSOK menüje.

HANG (FX) KI/BE:

Ezzel a sound fx kapcsolóval a játék zajeffektusait kapcsolhatja ki vagy be.

HANG (ZENE) KI/BE:

A sound music kapcsolóval a háttérzenét kapcsolhatja ki-be.

JÁTÉKSEBESSÉG:

Húzza a lenyomva tartott bal egérgombot ezen a háromfokozatú szabályozón azért, hogy a játékmenetet gyorsítsa, vagy lassítsa!

PÁSZTÁZÓSEBESSÉG:

Húzza a lenyomva tartott bal egérgombot ezen a háromfokozatú szabályzón a kívánt helyzetbe ahhoz, hogy a helyszíni kamera fordulását gyorsítsa, vagy lassítsa!

MENTÉS:

Előhív egy menüt a játékkállás elmentéséhez. Válasszon a listáról és kattintson a választott helyre, így kijelöli a mentés helyét. Most gépeljen be egy nevet és fejezze a mentést az ENTER gomb megnyomásával.

TÖLTÉS:

Előhívja az elmentett játékkállások listáját. Kattintson a kívánt játékkállásra, és töltsse be ahhoz, hogy a megszakított játékot folytathassa.

ÚJRAINDÍTÁS:

Kattintson az ÚJRAINDÍTÁS-ra az aktuális bevetést újrajátszásához.

ÖTLETEK:

Itt általában részletezett ötleteket kap, amik segítségével az aktuális bevetéseket könnyebben végrehajthatja. Ügyeljen arra, hogy az ÖTLETEK-et csak végszükség esetén használja, mert a VÉSZHELYZET játék kifejlesztésének egyik célja azon alapul, hogy ki kell kockáznia az egyes szituációkban az optimális megoldásokat.

VISSZA A JÁTÉKBA:

Íde kattintson, ha vissza szeretne térni az aktuális játék helyzetbe.

KILÉPÉS:

Ezzel kiléphet a programból és visszatérhet a Windowsba. Figyelem! Az éppen játszott játék elveszik, kivéve, ha előtte elmentette.

A JÁRMŰ ÉS LEGÉNYSÉGÉNEK IRÁNYÍTÁSA

Amint a kiküldött jármű eléri a helyszínt, a helyszíni kamerán láthatja. A jármű megáll az utcán ott, ahol elérte a helyszínt. Ettől kezdve önnek személyesen kell irányítania a járművet.

JÁRMŰIRÁNYÍTÁS

Az egér bal gombjával jelölhet ki egy járművet. Ekkor keretet kap a jármű. Ha személyzettel ellátott a jármű, akkor ez az alsó menüsávban a jármű képén egy pontta van megjelölve.

Irányítsa a kijelölt járművet a kívánt helyre a helyszínen belül úgy, hogy az egér bal billentyűjével a kívánt helyre kattint. Ha ez lehetséges, akkor a jármű automatikusan odamegy. Ha a jármű útvonala el van zárva vagy nincs lehetősége a kiválasztott helyet elérni, akkor helyben marad. Próbálja ki, hogy a járműveket hova tudja és hova nem tudja irányítani. Ügyeljen, hogy ne keletkezzen olyan torlódás, amiből a járművek nem tudnak kiszabadulni!

Egyszerre kijelölhet több járművet is, amiket a helyszín egy meghatározott pontjára irányíthat. Ehhez kattintson az egér bal gombjával a helyszín egy pontjára, tartsa lenyomva a gombot, és mozgassa a tetszés szerinti irányba! Ézzel egy téglalapot rajzol a képernyőre, ami keretként szolgál. Az összes jármű, ami a téglalapon belülre esik, ki van jelölve. Nem hajthat végre külön akciót ezekkel a járművekkel, de egyszerre mozgathatja az összeset a kívánt helyre.

Ha vissza szeretné küldeni az egységet az állomáshelyre, válasszon egy járművet, és kattintson az egér bal gombjával az alsó menüsávban lévő ÁLLOMASHELY-re. A jármű automatikusan visszaindul az állomáshelyre, hacsak valami akadály el nem zárja az útját.

A SZEMÉLYZET IRÁNYÍTÁSA

Ha ki akarja szállítani egy jármű legénységét, jelölje ki a járművet. Az alsó képernyőkereten levő menüsávon megjelenik a KISZÁLLÁS A JÁRMŰBŐL mező. Kattintson a mezőre, és a fedélzeten tartózkodó legénység elhagyja a járművet.

Az egyes emberek, ill. csoportok kijelölése a járművek kijelölésével megegyező módon működik: kattintson a személyre, így irányítani tudja a helyszínen, és ha szükséges, speciális akciókat is végeztethet vele. Ha a legénység egy csoportját kerettel jelöli ki, együtt tudja őket a helyszín egy más helyére küldeni.

Ha egy embert vissza akar küldeni a járműbe, jelölje ki, és aztán kattintson az egér bal gombjával a megfelelő járműre. Ha a jármű nem szállít különleges felszerelést, a személy beszáll. Figyeljen a képernyő alsó keretén levő menüsávra: kattintson a BESZÁLLÁS A JÁRMŰBE mezőre.

Ha a járműben bent van a teljes létszám, a BESZÁLLÁS A JÁRMŰBE mező nem jelenik meg a menüsávon.

A SZEMÉLYZET FELSZERELÉSE

Egy felszerelési tárgy elővételéhez egy járműből jelölje ki a személyt, és aztán kattintson a kívánt járműre. Az alsó képernyőkereten levő menüsáv mezői között megjelenik a fedélzeten található felszerelési tárgyak neve, amiket elő lehet venni. Kattintson az egér bal gombjával a tárgy nevére. Figyelje az üzenetsávot: Nem tud minden személy mindegyik felszerelési tárggyal bánni!

Általában érvényes: Ha egy személy kivesz egy felszerelési tárgyat a járműből, attól kezdve ez a tárgy bevetettnak számít. Természetesen már a tárgy tartása is speciális akció. Ez fontos a tervezésnél, mert egy személlyel nem végezhető egyidejűleg két speciális akció. Pl. Egy tűzoltó nem tud egy tűzoltó készülékkel a kezében egy sérültet kimenteni az égő házból.

A felszerelést a visszaadásához (újrafelhasználás) jelölje ki a járművet, és kattintson a képernyő alsó keretében levő menüsávban az ESZKÖZT LEADNI mezőre. Ha a tárgytól időhiány miatt a lehető leggyorsabban meg akar szabadulni, kattintson az egér bal gombjával az alsó menüsávon az ESZKÖZT LEDOBNI mezőre. Erre a kijelölt személy eldobja az éppen nála levő eszközt.

Pontos leírást talál a speciális felszerelési tárgyakról és felhasználásukról AZ EGYES BEVETÉSI ERŐK ÉS FUNKCIÓIK fejezetben.

BELEPÉS AZ ÉPÜLETBE ÉS AZ ÉPÜLET ÁTVIZSGÁLÁSA

Meghatározott személyek, pl. a tűzoltók, az ön irányításával bemehetnek az épületbe, és emeletről emeletre átvizsgálhatják, pl. sérültek után kutatva. Tűzoltó épületbe léptetéséhez jelölje ki őt az előzőek szerint. Vigye a kurzort az épületre. A kurzor szerszám-jellé alakul. Ha ez nem így történik, nem lehet belépni az épületbe. Ha minden rendben, kattintson az egér bal gombjával az épületre. Ekkor a tűzoltó az épület földszintjén jelenik meg.

Amint a tűzoltó belépett az épületbe, a szint, ahol tartózkodik, átláthatóvá válik, ez azt jelenti, hogy az őt körülvevő tér közvetlenül áttekinthető.

Ha a tűzoltót másik szintre akarja küldeni, vigye a kurzort a lépcsőre, ami az épületek minden emeletén a hátsó részen található. Vezesse fel (vagy le) a kurzort a lépcsőn, látni fogja az emeleteket, ahova a tűzoltó ér. Pl. Ha a tűzoltó a 2. emeleten van, a lépcső alsó végén az 1-es (1. emelet), a felső végén a 3-as (3. emelet) jelenik meg. Ha a tűzoltót a 3. emeletre akarja küldeni, kattintson az egér bal gombjával, amikor a 3-as látszik, stb.

Az épület elhagyásához vigye a tűzoltót a földszintre, és kattintson az utcára az épület előtt. Ekkor a tűzoltó elhagyja az épületet, és az már nem lesz átlátható.

ÉPÜLETEK RÖNTGENEZÉSE (ÁTVILÁGÍTÁSA)

A helyszíni kamera hatékonyságának fokozásához minden útba eső épületet bármikor kézi irányítással átvilágíthat anélkül, hogy tűzoltót küldene be az épületbe. Vigye a kurzort a megfelelő épület jobb oldalához. Figyelje meg, hogyan változik a kurzor: attól függően, hogy milyen magasra húzza az épületoldalon, mutatja az épület emeletszámát. Kattintson az egér bal gombjával, és az épület az aktuális emeletszám fölött átláthatóvá válik. Az épület mögött levő minden tárgy felismerhető lesz. De az épület belseje nem látható, ez azt jelenti, hogy sem berendezési tárgyakat, sem embereket, sem pedig tűzfészkeket nem vehet észre!

Ez a funkció egy másik szempontból is szükséges: Ha egy tűzoltót az épületbe küld, de megszünteti a kiválasztását, mielőtt belépne az épületbe, eltűnik a látóteréből, amint átlép az ajtón. Újra megtalálhatja úgy, hogy az épületet átláthatóvá teszi. Az emelet, ahol a tűzoltó található, ebben az esetben részletesen látszik minden berendezési tárggyal és személlyel, stb. együtt.

BILLENTYŰZET PARANCSOK

Van néhány billentyűzetfunkció, ami megkönnyíti a játékot. Segít akciói szervezésében úgy, hogy áttekintést kap az éppen folyamatban levő bevetésben résztvevő csapatról.

TABULÁTOR (TAB)

Ezzel a billentyűvel a helyszíni kamera sorban végigpásztázza az összes rohamkocsit, ami a helyszínen van. Így mindig megtalálhatja a rohamkocsikat a helyszínen még egy nagyméretű bevetésen is.

END-billentyű

Ha ezt a billentyűt megnyomja, a helyszíni kamera arra a területre fordul, ahol a rohamkocsik elérik a helyszínt. (Ott megállnak, és a parancsait várják.)

HOME billentyű

Ha ezt a billentyűt megnyomja, a helyszíni kamera arra a járműre vagy csapattagra fordul, akit kijelölt. Pl. Jelöljön ki egy járművet, és küldje át az egész helyszínen, így a helyszín többi részét is végigpásztázza a helyszíni kamera, de mindig villámgyorsan visszakapcsol a kijelölt egységhez.

SZÓKÖZ BILLENTYŰ (SPACE)

Ha a játékot szüneteltetni akarja, nyomja meg a billentyűt. Ha folytatni akarja, nyomja meg újra.

BEVETÉSEK

A VÉSZHELYZET játék összesen 30 bevetésből áll. Minden bevetést különböző módokon oldhat meg, de általában csak egy megoldás van, ami 100 százalékosan eredményes.

BEVETÉS TELJESÍTÉSE

Ha sikeresen teljesített egy bevetést, kezdheti a következőt. Előbb azonban kap egy statisztikát, amiből megtudhatja, mennyire volt eredményes a végrehajtott bevetés.

HATÁSFOK (EREDMÉNYESSÉG)

A bevetés sikeres befejezésekor kap egy statisztikát, amiből megtudhatja, mennyire eredményesen dolgozott. A fontos kritériumok: a bevetés időtartama, személyi- és anyagi károk, a felhasznált összeg nagysága. Az egyes kritériumokat csíkok jelzik, amiken az Ön teljesítményét egy világító pont jelenti, százalékban megadva. A 100 százalékos teljesítmény azt jelenti: optimális volt a teljesítménye az adott kritériumra vonatkozóan. Minden 100 százalék alatti teljesítmény azt jelenti, a teljesítményének ezen területén még javítania kell.

Az egyes kritériumokból egy átlagteljesítmény lesz végül, amelyben az egyes kritériumoknak nem ugyanaz a súlya. Így lehetséges, hogy a minimális időráfordítás és a kis személyi sérülés ellenére csak 90 százalékos az összteljesítménye, mert egy rohamkocsi megrongálódott. Az összteljesítményt is százalékban kapja meg.

A statisztikák bezárásához kattintson az egér jobb gombjával. A következő bevetés

automatikusan elindul.

KÖLTSÉGVETÉS

Fontos, hogy az eljárások sikerére ügyeljen, mert a végrehajtott bevetésből megtakarított pénzt pótlólagosan felhasználhatja a rákövetkező bevetésben!

ELHIBÁZOTT BEVETÉS

Ha nem tud minden feladatot teljesíteni, amit a bevetési utasításban megjelöltek, a bevetés meghiúsul. Automatikusan megkapja róla a jelentést. Nézzon a képernyő alsó részére: itt megjelenik egy analízis címszavakban, amiből megtudhatja, miért hiúsult meg a bevetés. Így tanul a hibából, amit esetleg vétett, és aztán a bevetés újrajátszásánál elkerülhet.

Ha meghiúsul egy bevetés, két lehetősége van, hogy továbbmenjen:

Kattintson az egér bal gombjával az OPCIÓK gombra a jobb oldali menüsávon, ott betölthet egy elmentett játékállást. (Isd. OPCIOMENÜ-BETÖLTÉS)

Ha a játékot előlről akarja kezdeni, kattintson az egér bal gombjával a játékmezőre, ne pedig egy menüsávon levő mezőre! A bevetés újraindul.

Feltétlenül figyeljen a következőre: Ha ezen az alapon indítja újra a bevetést, elveszíti az előző bevetésből megtakarított pénzt!

A következő fejezetekben leírjuk a VÉSZHELYZET-ben rendelkezésre álló egységeket, ezek általános és speciális bevetési lehetőségeit.

A LEGÉNYSÉGRŐL (SZEMÉLYZETRŐL) ÁLTALÁNOSÁGBAN

Általánosságban

A személyzet fogalmán értünk minden személyt, akit ön, a játékos az állomáshelyen kijelöl, és a helyszíneken irányítani tud.

ÁLTALÁNOSAN ÉRVÉNYES

A legénységet az állomáshelyen külön ki kell jelölni. Egyik jármű sem foglalja magában automatikusan a legénységet, ha a helyszínre küldi. A személyzet helyszíni irányításához először ki kell őket szállítani a járműből.

A legénységet akár csoportosíthatja is (lásd fentebb), de akkor őket már csak együtt irányíthatja a helyszín egy másik pontjára. A csoportosított legénységgel nem végezhető speciális akciókat!

Sok speciális akció csak a megfelelő felszereléssel hajtható végre. Figyeljen rá, hogy mindig legyen a helyszínen a megfelelő felszereléssel rendelkező jármű!

Néhány személy a helyszínen belül szükség szerint kézzel hajthat végre feladatokat. Pl. karokat húzhat vagy tolhat, felemelhet és vihet kis tárgyakat, gépeket ki-, bekapcsolhat, rakományt rakhat le, stb. Jelölje ki a személyt és vigye a kurzort a tárgyra, amit mozgatni akar. Ha a kurzor egy szerszám jellel alakul át, az akció elindulhat! Figyelje a képernyő alján lévő menüsávot is! Pl. Egy tűzoltó a felemelt tárgyat újra le akarja tenni, kattintson a menüsávon a LETEVÉS mezőre.

TŰZOLTÓ

Költségek:

25

Funkciók:

Tűzoltók nélkül nem működik a VÉSZHELYZET játék. A bevetési területök tovább terjed a tűzoltásnál. Számptalan bevetésben alkalmazhatók a speciális felszereléseikkel **SEMÉLYMENTÉS**

A tűzoltó elszállíthat személyeket (járókelőket, sérülteket), vagy elvezethet veszélyes helyekről (ha a személy tud még saját erejéből mozogni), vagy elvihet mozgásképes sérültet mentőfogással, szabadban is és épületben is. Ennek a végrehajtásához először jelölje ki a tűzoltót. Aztán vigye a kurzort a kívánt személyre. Figyelje a kurzor megváltozását, majd kattintson az egér bal gombjával. A tűzoltó odamegy a kiválasztott személy közvetlen közelébe (olyan közel, hogy akadály ne legyen közöttük). Keret jelenik meg a személy körül. Kattintson az egér bal gombjával arra a helyre, ahova a tűzoltó melletti személyt vinni akarja. Pl. Így vihet ki a tűzoltó egy sérültet a házból a járdára, ahol az orvos elláthatja. Ha a tűzoltó a személyt a megfelelő helyre vitte, kattintson az egér bal gombjával az alsó menüsávon az **ELENGEDNI** mezőre. A tűzoltó rendelkezésre áll további akciók végrehajtásához.

TŰZOLTÓ KÉSZÜLÉK HASZNÁLATA

Járművek:

F104 tűzoltóautó 1, F105 tűzoltóautó 2

Ezek a járművek automatikusan visznek magukkal tűzoltó készüléket kisebb tüzelőtöltésére ill. tűzveszély megelőzésére. Szerelje fel a tűzoltót a készülékkel úgy, hogy először jelölje ki a tűzoltót, azután kattintson a tűzoltóautóra. Az alsó menüsávon megjelennek az autó által szállított felszerelési tárgyak. Kattintson a **TŰZOLTÓ KÉSZÜLÉK** mezőre. Ügyeljen arra, hogy a tűzoltó, amíg a készülék nála van, nem vehet részt más akcióban, pl. nem szállíthat sérültet. Ez általános szabály, ami minden felszerelési tárgyra és speciális akcióra vonatkozik! A tűzoltó készülék bevetéséhez vigye a kurzort arra a helyre, amit le akar fröcskölni. Amikor a kurzor csepp alakúra változik, kattintson az egér bal gombjával a fröcsköléshez. Ha nem változik csepp alakúra a kurzor, a tűzoltó készülék nem használható!

GYORSVÁGÓ HASZNÁLATA

Járművek:

F104 tűzoltóautó 1, F108 ellátókoesi 2

A gyorsvágó arra szolgál, hogy a segítségével kiszabadítsák a járműroncsban rekedt embereket. Ugyanúgy kell bevetni, mint a tűzoltó készüléket. A bezárt személy kiszabadul, amint a vágás befejeződik. Ha a kiszabadított személy sérült, fekvé marad az úton a roncs mellett.

TÖMLŐ HASZNÁLATA

Járművek:

F102 ellátókoesi, F103 tömlőskoeci

A tűzoltó a tömlővel nagy tüzeket is el tud oltani. Ne használjon tömlőt az épületekben! Szerelje fel a tűzoltót a tömlővel úgy, hogy jelölje ki a tömlőskoecit, és kattintson az alsó menüsávon a **TÖMLŐ** mezőre. A tömlőt csak akkor tudja használni,

ha előzőleg rákötötte a tüzesapra! Keressen a tömlővel felszerelt tűzoltóval egy tüzesapot, és kattintson rá az egér bal gombjával. A tömlőt ezzel csatlakoztatta. Kattintson a helyre, ahova fröcskölni akar.

MOTORFŰRÉSZ HASZNÁLATA

Járművek:

F102 ellátókocsi 1, F103 tömlőskoosi

A motorfűrész fák és bozót kivágására használható, amik akadályozzák a járművek és a személyzet közlekedését. Szerelje fel a tűzoltót a motorfűrészsel, majd vigye a kurzort a kivágandó fához. Amikor átalakul a kurzor, kattintson a bal egérgombbal a fára, és a művelet végrehajtásra kerül. Ha nem változik át a kurzor, a motorfűrész itt nem használható!

KÖTÉL HASZNÁLATA

Járművek:

F105 tűzoltóautó 2

A kötéllal a tűzoltó különleges felszerelés nélkül kihúzhat egy személyt az árokból, vagy felhúzhat a szakadékból. Szerelje fel a tűzoltót a kötéllal, azután vigye a kurzort a megmentendő személyre. Amikor átváltozik a kurzor, a kötelet egérekattintással használhatja. Ha nem változik át a kurzor, más módszert kell választania a mentéshez.

FÁKLYA HASZNÁLATA

Néhány speciális esetben a tűzoltók a fáklyán kívül nem rendelkeznek más különleges felszereléssel. A fáklyák arra szolgálnak, hogy sötétben, ill. rossz látási viszonyok között megvilágítsák a térséget, hogy meg lehessen találni a sérülteket. Csak akkor menthető meg egy sérült, ha látható.

F106 TOLÓLÉTRÁS AUTÓ HASZNÁLATA

Amikor a tűzoltónak a lángokban álló épület valamelyik felső emeletéről kell valakit megmentenie, vesse be az F106-os tolólétrás autót, amivel a felső emeletek ablakai is elérhetők. Így megkíméli a tűzoltót az egész házon átvezető hosszú és veszélyes úttól. Állítsa az autót a ház elé úgy, hogy kijelöli, aztán a házra kattint. Jelölje ki a tűzoltót, és kattintson az autóra. A tűzoltó a létra kosarába kerül. Kattintson arra az ablakra, ahol be akarja küldeni a tűzoltót. A létra kitolódik a tűzoltóval az ablakig. Jelölje ki még egyszer a tűzoltót, és végül kattintson az ablakra. A tűzoltó bemászik az ablakon.

OXIGÉNMAZKOS TŰZOLTÓ

Költségek:

50

Funkciók:

Az egyszerű tűzoltóval ellentétben az oxigénmaszkos tűzoltó hosszabb ideig képes a tűz közelében maradni, egy kis ideig még úgy is, hogy a lángok közé kell mennie. Biológiai-, kémiai-, és atomszennyezett területen is kitarthat egy ideig. Az oxigénmaszkos tűzoltót nem veheti be tömlővel!

Használható:

személyek mentésére, tűzoltó készülék, gyorsvágó, motorfűrész használatára.

ABC-VÉDŐRUHÁS TŰZOLTÓ

Költségek:

75

Funkciók:

Az ABC-védőruhás tűzoltó a kémiaiilag vagy rádióaktívan szennyezett területeken történő bevetésre specializálódott. Az ABC-védőruha nélküli tűzoltók ezeken a helyeken még a legrövidebb idő alatt is komoly károsodást szenvednek. Az ABC védőruhás tűzoltó sem tudja használni a tömlőt!

Használható:

személyek mentésére, tűzoltó készülék, gyorsvágó, motorfűrész használatára.

UGRÓPONYVÁS TŰZOLTÓ

Költségek:

50

Funkciók:

Az ugróponyva nem tartozéka a járműnek. Bevetéséhez speciális személyzet szükséges. Keresse meg az állomáshelyen az ugróponyvas csoportot, és küldje őket az F102-es vagy az F108-as ellátókocsival a helyszínre. Figyelem! Az ugróponyvas tűzoltók csak ellátókocsival szállíthatók! Az ugróponyva azoknak az embereknek a mentésére szolgál, akiknek le kell ugraniuk magas épületekből, pl. a 3. emeletről. Használatához irányítsa az ugróponyvas csoportot a kívánt helyre, aztán kattintson a megmentendő személyre. Gondoljon arra, hogy nem mindenki elég bátor ahhoz, hogy a kritikus pillanatban valóban ugorjon.

RENDŐR

Költségek:

25

Funkciók:

A VÉSZHELYZET-ben a rendőrök fenntartják és helyreállítják a rendet a veszélyes helyzetekben. Nélkülözhetetlenek a balesetek és bűncselekmények helyszínén.

FORGALOMIRÁNYÍTÁS

Magában foglalja a mentőerők védelmét a forgalomtól. A többi közlekedőt is védi az esetleges veszélyektől a helyszínen. A helyszíntől és a bevetéstől függően két módja van a forgalomirányításnak.

JÁRMŰVEK MEGÁLLÍTÁSA:

Jelöljön ki egy rendőrt, és küldje a helyszínen arra a helyre, ami a legelőnyösebb a forgalom megállítása szempontjából. Kattintson a bal egérgombbal az alsó menüsávon a STOP mezőre. Látni fogja, hogy a rendőr pozícióba áll. Minden jármű, ami a rendőr felé tart, megáll előtte. Gondoljon arra, hogy így idővel járműkigyó képződik.

JÁRMŰVEK ELTERELÉSE:

Állítson pozícióba egy rendőrt ott, ahol el kell terelni a forgalmat. Kattintson a bal egérgombbal az alsó menüsávon a VISSZAFORDULNI mezőre. A rendőr felé közeledő járművek megfordulnak, és visszamennek, ha van hozzá elég hely.

KIVÁNCSISKODÓK IRÁNYÍTÁSA:

A rendőrnök több lehetősége van, hogy a kíváncsiskodókat vagy emberek egy csoportját elküldje vagy elvezesse. Pl. a kíváncsiskodók esetében, akik akadályozzák a mentőket, vagy a kíváncsiságuk miatt magukat is veszélybe sodorják.

SZEMÉLY ELVEZETÉSE:

Miután kijelölt egy rendőrt, kattintson a bal egérgombbal a járőkelőre, akit el akar vezetni. A rendőr odamegy a járőkelőhöz, aki közben keretet kapott. Kattintson a bal egérgombbal oda, ahova a járőkelőt kísérni akarja. A rendőr odakíséri a járőkelőt a kijelölt helyre, ha nem ütközik legyőzhetetlen akadályba az út során. Kattintson az alsó menüsávon az ELENGEDNI mezőre.

EMBERCSOPORT ELKÜLDÉSE:

Jelöljön ki egy rendőrt. Ugyanúgy jelölje ki az emberek csoportját, mint a járműveket. Kattintson a bal egérgombbal a megcélzott embercsoport mellé. Tartsa lenyomva a gombot, és vigye át az egeret a csoport másik oldalára. Így egy négyszöget rajzol a képernyőre, ami keretként szolgál. Az összes járőkelő, aki az ön által meghúzott keretben található, ki van jelölve. Most kattintson a helyre, ahova a csoportnak mennie kell. A rendőr itt csak utasításokat közöl, és egyáltalán nem biztos, hogy a csoport minden tagja betartja őket.

SZEMÉLY LETARTÓZTATÁSA

A letartóztatáshoz irányítsa a rendőrt a személy közelébe, mintha csak elvezetné. Amikor odament, kattintson a bal egérgombbal a rendőrautóra, amivel elszállítják a személyt. A rendőr odavezeti a letartóztatottat, és beszállítatja. Ezután küldje a járművet az állomáshelyre az egérgomb kattintásával az alsó menüsor ÁLLOMÁSHELY mezőjén. Csak ezután számít a személy letartóztatottnak, a rendőri kíséret önmagában nem elég.

ORVOS

költségek:

75

Funkciók:

Egy bevetésben lehetnek sérültek, amelyen gyorsan csak lehet, hívjon orvost. Az orvos helyi elsősegélyt nyújt, amivel megmentheti a sérült életét. Ezenkívül ön is figyelemmel kísérheti a sérült arcépe fölötti csík változásán, milyen súlyos a sérülés, ill. milyen módon kell a sérültet kórházba szállítani. Ha a sérült egészségi állapota a 40 százalékot nem éri el, nem szállítható további kezelés nélkül a mentőautóval anélkül, hogy a szállítás közben meg ne halna. Ha 80 százalék fölött van az egészségkárosodás, már mentőhelikopterrel sem szállítható. Az orvos az egyetlen személy a játékban, aki a megfelelő vizsgálatokat elvégezheti, és az egészségi állapotot javítani képes közvetlenül a helyszínen.

SÉRÜLT VIZSGÁLATA ÉS KEZELÉSE

Jelöljön ki egy orvost, és kattintson a bal egérgombbal egy földön fekvő sérülthez. Az orvos odamegy - ha nincs előtte akadály -, és elkezd megvizsgálni és kezelni az áldozatot. A vizsgálat és az orvosi kezelés eredményei az alsó menüsávon grafikailag nyomon követhetők. A beteg képe látható, fölötte egy piros csík mutatja a sérült egészségi állapotát. Minél hosszabb a csík, annál stabilabb a sérült állapota.

Tartsa szem előtt, hogy nem szükséges egy sérültet teljes gyógyulásig kezelni. Ha több sérült is van, ésszerűbb az áldozatokat gyorsan egymás után megvizsgáltatni, és a leg súlyosabb sérülttel kezdeni az elsősegély nyújtást. Gondoljon arra, hogy a sérült egészségi állapota az idő haladtával egyre rosszabbodik.

MENTŐÁPOLÓK

Költségek:

25

Funkciók:

A mentőápolók szállítják a sérülteket hordágyon a járműig, hogy amilyen gyorsan csak lehet, kórházba kerüljenek. A sérültet előbb vizsgálta meg orvossal, hogy mennyire súlyosak a sérülései. Egy ellátatlan sérült elszállításával azt kockáztatja, hogy a sérült a szállítás közben meghal.

SÉRÜLTEK ELSZÁLLÍTÁSA

Ha kijelölte a mentősöket, kattintson egy sérült személyre az egér bal gombjával. A mentősök odamennek az áldozathoz, és felteszik a hordágyra. Kattintson a mentőautóra, amivel a kórházba szállítják a sérültet. Mindig gondoljon a sérülés fokára! A súlyos sérülteket - amilyen gyorsan csak lehet - mindig mentőhelikopterrel szállítsa kórházba, csak a könnyebb sérülteket szállítsa a lassúbb mentőautóval. Amint a sérült a mentőautóba került, küldje az állomáshelyre. Így a sérült automatikusan a kórházba kerül. Orvos jelenléte a mentőautóban csökkenti annak a lehetőségét, hogy a sérült meghal a szállítás közben.

ROHAMKOCSIK

A játékban szereplő rohamkocsi részletes leírása következik - különös tekintettel a használatukra és a speciális bevetési lehetőségeikre. Ezekhez a funkciókhoz nincs szükség pótszemélyzetre! Nem kell tehát a tűzoltóautó fedélzetére külön tűzoltókat küldeni a vízágyú kezeléséhez.

TŰZOLTÓAUTÓK

F101 Mozgó irányítóközpont

Költség:

2500

Sebesség:

70 km/h

Mozgó irányítóközpont nélkül egyszerre tizenél több rohamkocsit a helyszínen nem tud bevetni. A képernyő alsó szélén lévő menüsáv üzenetsorában figyelmeztetést kap, ha a központ használatára szükség van. További járművek csak az irányítóközpont helyszínre érkezése után vethetők be. Megérkezése előtt a járművek száma a 10-et nem lépheti túl. Ha a bevetéshez több, mint 20 jármű kell, további mozgó irányítóközpontra lesz szüksége.

F102 Ellátókocsi

Költség:

750

Sebesség:

75 km/h

Személyzet:

3 személyig

Speciális felszerelés:

motorfűrész, gyorsvágó

A mindig a felszereléshez tartozó motorfűrész az útban lévő fák és bozót eltávolítására használható.

A gyorsvágóval a járműroncsokat lehet felválni vagy a bezáródott ajtók és bejáratok vésznyitására használható.

A részletes leírás a Tűzoltók: a motorfűrész használata és Tűzoltók: a gyorsvágó használata című részekben található.

F103 Tömlőkocsi

Költség:

750

Sebesség:

75 km/h

Legénység:

2 személyig

Speciális felszerelés:

tömlő, motorfűrész

Ezen a járművön a tűzoltók által használható tömlők találhatók. Le kell venni a tömlőket a járműről és a tüzcsaphoz kell csatlakoztatni őket. Részletesen lásd

Tűzoltók: a tömlő használata.

F104 Tűzoltóautó I

Költség:

1500

Sebesség:

50 km/h

Legénység:

2 személyig

Speciális felszerelés:

tűzoltó készülék

Tartozék:

Vízágyú - 1000 l/perc

A tűzoltóautó I valóban hatékonyan bevethető tűzfészek eloltására illetve tűzveszélyes területek hűtésére. Két lehetősége van a tűz megfékezésére: a járművet közvetlenül a tűzhöz vezetheti. A vízágyú automatikusan működésbe lép és a legközelebbi tüzre irányul. A tűzoltóautót ezenkívül saját maga is irányíthatja. Vigye a kurzort az eloltandó vagy hűtendő területre. Ha csepp alakúvá változik, kattintson a bal egérgombbal. Az autó a vízugarát az így kijelölt célra irányítja.

Ha a kurzor nem változik, akkor vagy nincsen azon a helyen tűz, vagy nincs elég hely

a manőverhez. Ekkor irányítsa a járművet más pozícióba.

A tűzoltó készülék a tűz kitörése ellen is bevethető úgy, hogy például az utcára folyt benzint lefűreskölí. A hab megakadályozza, hogy a benzin lángra lobbanjon. Részletesen lásd: Tűzoltó: a tűzoltó készülék használata

F105 Tűzoltóautó 2

Költség:

2500

Sebesség:

50 km/h

Legénység:

3 személyig

Speciális felszerelés:

kötél, tömlő

Tartozék:

Vízágyú - 2500 l/perc

Ezen a járművön az F104-énél hatékonyabb vízágyú található. A kötelet a tűzoltók használhatják emberek kimentésére szakadékból vagy hasadékból. Részletesen lásd Tűzoltó: a kötélt használata

F106 Tolólétrás autó

Költség:

1500

Sebesség:

50 km/h

Legénység:

2 személyig

Tartozék:

Kitolható forgólétra

Akkor szükséges ennek a járműnek a bevetése, ha azt akarja, hogy a tűzoltó hosszadalmas és veszélyes lépcsőjárás helyett gyorsan és közvetlenül elérje a felső emeletet. A használatáról lásd Tűzoltó: az F106-os autó használata fejezetet.

F107 Páncélozott vízágyú

Költség:

2000

Sebesség:

25 km/h

Személyzet:

két személyig

Tartozék:

vízágyú - 500 l/perc

Ez a jármű különösen ellenálló. Képes keresztülmenni a tűzön anélkül, hogy komoly

károsodás érné. Ez lehetővé teszi, hogy kritikus helyzetekben embereket szállítson. ABC szennyezett területeken is alkalmazható.

F108 Ellátókocsi 2

Költség:

750

Sebesség:

50 km/h

Legénység:

Max. egy

Speciális felszerelés:

ugróponyva, gyorsvágó

Az ugróponyvás tűzoltók csak ezzel a járművel szállíthatók! Lásd: Tűzoltók ugróponyvával

F109 ABC elhárító egység

Költség:

2000

Sebesség:

50 km/h

Legénység:

2

Rádióaktív vagy biológiai/kémiai anyagokkal érintkezésbe került személyek fertőtlenítésére szolgál. A fertőzött személyt (akinek a feje fölött ABC vészjel látható) vitesse egy tűzoltóval az F109-es járműhöz és kattintson a járműre. A tűzoltó a fertőzöttet a járműbe teszi. A fertőtlenítés után a személy elhagyja a járművet.

F110 Tréler

Költség:

250

Sebesség:

50 km/h

Ezzel az eszközzel mindenféle járműroncsot elszállíthat. Ehhez először küldje a tréler a helyszínre. Jelölje ki, aztán kattintson a roncsra. Ha nincsen akadály, a tréler a roncsához megy és felveszi a platójára. Küldje vissza az állomáshelyre. Ha a roncsot nem veszi fel, akkor a roncsban bennrekedt egy sérült!

F111 Tűzoltórepülőgép

Költség:

2500

Sebesség:

250 km/h

Tartozék:

10000 liter víz

Nagy területű tüzek eloltására vagy behatárolására szolgáló eszköz. A vizet tilos

ledobni lakott területen vagy emberekre. Gondolja el, hogy a 10000 liter víz lezúdulásának milyen hatása van!

Amikor elindítja a repülőgépet, a képernyőn megjelenik a helyszín kicsinyített képe. A bal egérgomb kattintásával jelölje ki a ledobási helyet. Ugyanúgy, mint a helyszíni kamerával minden irányba nézheti. A repülőgép a kijelölt helyre repül és ledobja a vízrakományát. Reménykedjen, hogy a pilóta érti a dolgát.

F113 Hídverő jármű

Költség:

3000

Sebesség:

30 km/h

Tartozék:

pontonok

Lehetséges, hogy a helyszín a folyó túloldalán van. Ha nem vezet kiépített út a folyón keresztül, az F113-as hídverőt kell használnia a felszerelés és személyzet átszállításához. A lehetséges hídverési helyek pirosan villognak. Jelölje ki az F113-at és kattintson a piros jelre. Ha nincs akadály az útjában, az F113 hidat ver a folyón.

Jelölje ki azokat a járműveket, amiknek át kell kelniük és kattintson a hidra. A járművek automatikusan átkelnek.

F115 Tűzoltóhajó

Költség:

2500

Sebesség:

10 km/h

Tartozék:

vízágyú 5000 l/perc

Ez egy erős hajó nagy teljesítményű vízágyúval, képes a vízről nagy tüzek megfékezésére. Az irányítása megegyezik a vízágyúval felszerelt tűzoltóautókéval.

F117 tréler buldózerrel

Költség:

1000

Sebesség:

50 km/h

Tartozék:

buldózer

Ez a jármű a helyszínhez vezető utat elzáró akadályok elegyengetésére szolgál. Elmozdít ill. eltol nagyobb és nehezebb tárgyakat az útból. A segítségével el tudja egyengetni a talajt (pl. aljnövényzetet) a többi jármű előtt. További bevetési lehetőség: pl. erdőtüzeknél rést vághat vele a sűrűn álló fák között a tűz terjedésének megakadályozására.

Mivel a buldózer túl lassú, speciális szállítóeszköze van szükség a helyszínre

juttatásához. A helyszínen a buldózer önállóan irányítható úgy, hogy kijelöli a tréler, majd az alsó menüsávban a LERAKNI mezőre kattint. Ettől kezdve a buldózer ön irányítja. Ha a buldózer vissza akarja tenni a trélerre, jelölje ki a tréler, aztán kattintson a buldózerre. A felrakás automatikusan megtörténik, ha nincs akadály a tréler és a buldózer között.

F117 tréler motoresónakkal

Költség:

750

Sebesség:

50 km/h

Tartozék:

motoresónak

A motoresónakkal fuldoklókat menthet folyókból és belvizekből. Először a csónakot el kell szállítani a trélerrel a helyszínre. Ott jelölje ki a tréler, egy pirosan villogó jelzés mutatja a helyet, ahol a csónakot vize bocsáthatja. Kattintson a bal egérgombbal a piros jelre, és a csónak a vízre ereszkedik. Ettől kezdve a csónakot önállóan tudja irányítani. A fuldokló csónakba emeléséhez jelölje ki a csónakot, és kattintson a bal egérgombbal a megmentendő személyre. Figyeljen, mert csak összesen 4 személy tartózkodhat a csónakban!

MENTŐAUTÓK

F201 mentőautó

Költség:

500

Sebesség:

60 km/h

Legénység:

2 mentőápoló, 1 orvos

Ezzel a viszonylag olcsó, de eléggé lassú járművel szállíthatja a helyszínre a mentőápolókat és az orvost. A jármű onnan - a mentősökön és az orvoson kívül - egy sérültet tud a kórházba szállítani. A sérültet a mentősöknek kell betenni az autóba. Figyelem! A sérült a kórházba szállítás közben is meghalhat! Az orvos jelenléte a szállításnál jelentősen csökkenti ezt a veszélyt!

F202 orvosi ügyeleti autó

Költség:

100

Sebesség:

90 km/h

Legénység:

1 orvos

Ezzel a fordulékony kis autóval gyorsan ér az orvos a helyszínre. Figyelem! Nem szállítható vele sérült!

F203 mentőhelikopter

Költség:

2000

Sebesség:

200 km/h

Legénység:

2 mentőápoló, 1 orvos

A mentőhelikopter gyors, de drága mentőeszköz. Ha fontos a gyorsaság, megbízhat benne. Ügyeljen arra, hogy ne legyen akadály a helikopter útjában, és tágas hely legyen a leszálláshoz. Figyelje a kurzort, amikor a helikoptert irányítja! Leszállás-jelle alakul át, amikor a leszállásra alkalmas hely fölé ér. A helikopter az egérkattintásra akkor is odarepül, ha a kurzor nem változott át, de ez esetben csak lebegni tud a hely fölött. A helikopternek előbb le kell szállnia, hogy a mentősök és az orvos kiszállhassanak, ill. hogy a sérültet a fedélzetre vigyék.

A helikopter speciális felszerelése a radar. Gyakran visznek magukkal a hegymászók vészjelzőt. Ez az eszköz vészhelyzetben állandóan ismétlődő jelet bocsát ki, amit vesz a helikopter radarja. Az alsó menüsávon egy ablakban látszik a helikopter radarmonitorja, ami a helikopter el nem fordul. A jel a radaron mutatja keresett személy tartózkodási helyét. A vészjelző hatótávolsága korlátozott.

Azokon a területeken, ahol a helikopter a domborzati viszonyok miatt nem tud szállni, csőrlővel vehetik fel a fedélzetre a sérülteket. Jelölje ki a helikoptert, aztután kattintson a bal egérgombbal a sérült feltételezett helyére a talajon. Gondoljon arra, hogy bizonyos körülmények között a sérült a szállítás előtti orvosi ellátás nélkül meghalhat!

A legénység kirakása és a sérült helikopterbe vitele ugyanúgy történik, mint a mentőautónál.

F204 mobil kórházegység

Költség:

4000

Sebesség:

40 km/h

Általában felesleges a sérülteket a helyszínen meggyógyítani a kórházba szállítás előtt. A kezelés hosszadalmas, és más sérültek meghalhatnak ez idő alatt. Sokkal jobban megfelel a sérülteknek, ha az orvos a kórházszátorban, és nem az utcán vagy valahol a szabad ég alatt látja el őket. Itt az újraélesztésre is nagyobb a lehetőség. Egy vagy akár több mobil kórházegységet bevethet a helyszínen. A sátrat a helyszínen kell felállítani, és legfeljebb 4 sérült időleges tábori kórházi ellátására szolgál. Jelölje ki a kórházegységet a helyszínen. Kattintson a bal egérgombbal az alsó menüsor FELÉPÍTENI mezőjére. Ügyeljen arra, hogy a kórházegységnek tágas helyet keressen, mert ha túl szűk a hely a jármű számára, nem tudja felépíteni az egységet.

A felépített kórházegységbe úgy vihetik a sérülteket a mentősök, hogy kijelöli a

sérültet, majd kattintson a felépített kórházegységre. A sátorban jelöljön ki egy fekvőhelyet a sérült számára, és kattintson rá. Ne felejtse el az ágyon a beteget orvossal kezeltetni! A sátor lebontásához jelölje ki azt, majd kattintson az alsó menüsávon a LEBONTANI mezőre. Akkor bonthatja le a kórházegységet, ha az összes fekvőhely megüresedett.

RENDŐRAUTÓK

F301 járőrkocsi

Költségek:

150

Sebesség:

100 km/h

Legénység:

legfeljebb 3 fő

A járőrkocsi rendőregységeket szállít az állomáshelyről a helyszínre, és őrizetbe vett személyeket visz a helyszínről az állomáshelyre. lásd: rendőr: személyek letartóztatása fejezetet.

F302 csapatszállító jármű

Költség:

400

Sebesség:

75 km/h

Legénység:

legfeljebb 6 fő

A csapatszállító jármű funkciója megegyezik a járőrautóéval, de nagyobb annál. Ha a helyszínen több rendőrt akar bevetni, vagy sok letartóztatottra számít, javasoljuk a csapatszállító bevetését.

F303 vízágyú

Költség:

1000

Sebesség:

25 km/h

A vízágyúval gyorsan szétszórhatja a tömeget. Mindegy, hogy bámészkodók vagy rendbontók ellen veti be. Irányítsa a járművet a tömeg közelébe, majd kattintson a bal egérgombbal az alsó menüsávon a -2/32 VÍZ INDUL mezőre. A jármű a tetejére szerelt vízágyúval elkezd fröcskölni a legközelebb álló személyekre. Látni fogja, amint az emberek sietve elmenekülnek a vízszöglet útjából. Ha az embereket meghatározott irányba akarja terelni, a járművet ennek megfelelően kell a helyszínen ide-oda vezényelnie. Úgy fejezze be a bevetést, hogy előbb jelölje ki a vízágyút, aztán kattintson az alsó menüsávon a VÍZ ÁLLJ mezőre.

GYAKRAN FELTETT KÉRDÉSEK

HOGYAN INDÍTSAM EL A JÁTÉKOT MS DOS ALATT?

Ezt a játékot csak Microsoft Windows 95-ön, 98-on vagy NT 4.0-án tudja elindítani. Sajnos MS-DOS alatt nem működik.

NEM HALLOM A JÁTÉK ZENÉJÉT.

Ellenőrizze, hogy a számítógépén a CD-ROM meghajtó össze van-e kábelezve a hangkártyával. Ha igen, akkor szólnia kell a zenének.

KINYITOTTAM A BEVETÉSI UTASÍTÁS ABLAKOT, HOGY MEGNÉZZEM A BEVETÉS CÉLJÁT, DE NEM TUDOM BECSUKNI.

A jobb egérgomb megnyomásával lehet becsukni.

A BEVETÉSI UTASÍTÁS UTÁN MEG TUDOM NÉZNI A HELYSZÍNT, DE NEM TUDOK ELINDÍTANI AKCIÓT.

Kattintson a TÉRKÉP gombra és jelöljön ki egy állomáshelyen először járműveket és személyzetet. Küldje a helyszínre, és ott irányítsa őket. Ön egyedül nem hajthat végre akciókat a helyszínen, ott az irányított járművek és legénységük az Ön keze és lába.

MIÉRT NEM TUDOK AZ ÁLLOMÁSHELYEN SZEMÉLYEKET KIJELEŐLNİ?

Csak azután tud személyzetet kijelölni, és a helyszínre küldeni, ha előbb kijelöli a szállító járművet.

KIJELEŐLTEM A JÁRMŐVET, DE MEG MINDIG NEM TUDOK A KIVÁNT SZEMÉLYRE KATTINTANI.

Ebben az esetben a jármű valószínűleg egyáltalán nem szállíthat személyt. Bizonyosodjon meg róla a járműinformációs ablak kinyitásával. Ha az ablak nem tartalmaz legénységre vonatkozó információt, a jármű nem szállíthat embereket. Lehet az is, hogy nem a megfelelő járművet jelölte ki a személyzet szállítására. A tűzoltók csak tűzoltóautóval, a mentősök és orvosok csak mentőautóval, a rendőrök pedig csak rendőrautóval szállíthatók.

ELLÁTTAM LEGÉNYSÉGGEL A JÁRMŐVET, DE AMIKOR MEGÉRKEZETT A HELYSZÍNRE, MEGSEM VOLTAK A JÁRMŐBEN.

Valószínűleg a jármű kijelölés után a SZEMÉLYZET mezőre kattintott, kijelölt egy személyt, aztán újra a JÁRMŐ mezőre, majd a START-ra kattintott. Ehelyett rögtön a személyzet kijelölése után kattintson a START-ra, máskülönben automatikusan visszavonja a személykiválasztást.

ELLÁTTAM LEGÉNYSÉGGEL A JÁRMŐVET, DE A HELYSZÍNESEN SENKI SEM SZÁLLIT KI.

Meg kell parancsolnia a legénységnek, hogy szálljon ki. Jelölje ki a járművet,

kattintson az alsó menüsávon a KISZÁLLÁS ablakra. Gondoljon rá, hogy a legtöbb helyszíni akcióhoz külön parancsokat kell adnia, csak néhány akció működik automatikusan.

AZ ÁLTALAM IRÁNYÍTOTT JÁRMŰ NEM ODA MEGY, AHOVA AZ EGÉRREL KATTINTOTTAM.

Nézze meg, van-e akadály az úton, vagy hogy egyáltalán lehetséges-e arra a helyre eljutni.

EGY BIZONYOS AKCIÓRA AKAROK VÁLLALKOZNI, PL. EGY SZEMÉLYT FELSZERELÉSEL ELLÁTNI, DE VALAHOGY NEM MŰKÖDIK.

Nézze meg az üzenetesíkot a menüsávon! Ebből talán megtudja, pontosan mi nem működik, és mit csináljon máshogy.

A JÁRMŰVEIMMEL ÉS A LEGÉNYSÉGEMMEL MANŐVEREZNI AKAROK AZ ÚTON, DE AZ OTT ÁLLÓ HÁZAKTÓL NEM LÁTOM AZ UTCÁT.

Minden egyes házat átláthatóvá tehet úgy, hogy vigye a kurzort a ház jobb külső oldalához, ahol az épület emeletszámát az átalakult kurzor mutatja. Vigye pl. a kurzort az 1-es számra és kattintson a bal egérgombbal. A ház átlátható lesz, és ön látni fogja az utcát.

HONNAN TUDJAM, MELYIK SÉRÜLTHÖZ KÜLDJEM ELŐSZÖR AZ ORVOST HA TÖBB SÉRÜLT IS VAN?

A különösen súlyos sérültek nem mozognak.

SÉRÜLTEKET AKAROK ÉGŐ KÖRNYEZETBŐL KIMENTENI, DE A MENTÉST VÉGZŐK IS SÚLYOSAN MEGSÉRÜLTEK VAGY MEGHALTAK.

Az oxigénmaszkos tűzoltók hosszabb ideig kibírják a tűz közvetlen közelében is külön felszerelés nélkül is. Érvényes ez a szennyezett területekre is: ABC-védőöltözetben lényegesen hatékonyabban dolgozhatnak a mentést végzők.

ELLÁTTAM A TŰZOLTÓKAT TŰZOLTÓ KÉSZÜLÉKKEL, DE AZ ÉGŐ HÁZAT MÉGSEM TUDJÁK ELOLTANI.

Ahhoz, hogy a tűzoltók egy erősen égő házat elolthassanak, tüzesapra csatlakoztatott tömlővel kell felszerelni őket.

A BEVETÉS SIKERES BEFEJEZÉSE UTÁN CSAK KÖZEPES EREDMÉNYT ÉRTEM EL.

A bevetés újrátjátszásakor meg kell próbálnia gyorsabban dolgozni és kevesebb pénzt felhasználni úgy, hogy kevesebb vagy másfajta rohamkocsit és légénységet jelöl ki. Ezenkívül bizonyos bevetésekben elhatározhatja, hogy kevesebb haláleset lesz, mint az első próbálkozás alkalmával.

BIZTOS VAGYOK BENNE, HOGY AMANNYIRE CSAK LEHETETT, HATÉKONYAN DOLGOZTAM, MÉGSEM ÉRTEM EL 100 SZÁZALÉKOS EREDMÉNYT.

Bizonyos bevetésekben a katasztrófák következményeit nemcsak legyőzni tudja, hanem magát a katasztrófát megelőzni vagy legalább behatárolni. Alaposan nézze meg a helyszínt, talán vannak a közelben olyan tárgyak, amik valahogy összefüggésben lehetnek a katasztrófával, vagy valamilyen módon hozzájárulhatnak.

Képzelve el pl., hogy a sürgősségi központba befut egy bombariadó egy középületből. Persze kiürittetheti az épületet, és aztán elláthatja a sérülteket a robbanás után. De talán más megoldás is lehet, mondjuk, hogy a robbanás előtt hatástalanítja a bombát. Játsszon a fantáziájával!

A BEVETÉS MEGSZAKADT, MIALATT ÉN AZ EGYSÉGEIMET A HELYSZÍNEREN IRÁNYÍTOM. MIÉRT?

Az alsó menüsávon az üzenetcsíkbán címszavakban megtalálhatja a megszakítás okát.

TÖBB PRÓBÁLKOZÁS UTÁN SEM VAGYOK KÉPES BEFEJEZNI A BEVETÉST. AZT MÁR TUDOM, MIÉRT SZAKAD MEG A BEVETÉS, DE AZT NEM, MIT CSINÁLJAK MÁSKÉNT.

Kattintson a jobb oldali menüsávon az OPCIÓK gombra. Az opció ablakban van egy mező: ÖTLETEK. Kattintson rá, és megkapja a megoldáshoz az utasításokat.

TULAJDONKÉPPEN MIKOR FEJEZŐDIK BE EGY BEVETÉS SIKERESEN?

Ha úgy véli, minden feladatot teljesített, nézze meg, vannak-e még rohamkocsik és emberek a helyszínen, akiket még vissza kell küldenie az állomáshelyre. Talán van még egy sérült a helyszínen, akit nem vett észre. Ha minderről megbizonyosodott, és mégsem fejeződött be a bevetés, kérjen információt az opció ablakban az ÖTLETEK mezőből.

A black and white photograph of a firefighter in full gear, including a helmet and oxygen tank, spraying a powerful stream of water from a hose. The firefighter is positioned on the left side of the frame. In the background, a large commercial airplane is visible, partially obscured by the spray of water and the dark, smoky atmosphere. The overall scene is dramatic and high-contrast.

TRAVELEX
HUNGÁRIA KFT.

www.travelbox.hu, 37/315-905

TOPWARE
INTERACTIVE